MENSILE - ANNO VIII - N. 80

SPECIAL PROGRAM

CBM 64

SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

TUTTOSPORT O GUERRA?

La scelta tra queste due "discipline" di gioco, cioè tra le simulazioni sportive e le battaglie galattiche è soltanto formale in quanto si può benissimo perdere le nottate a giocare a tutti e due questi tipi di videogames. I pacifisti preferiranno il calcio o il baseball mentre chi ha il dito che prude sul pulsante di sparo del joystick troveranno insulse le simulazioni e fantastici i giochi come Terminator 2. Noi non prendiamo posizione e ci limitiamo a raccontarvi segreti e storia di alcuni dei giochi più gettonati del momento.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

SPECIAL PROGRAM N° 80 - Periodico mensile - Ottobre 1991 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

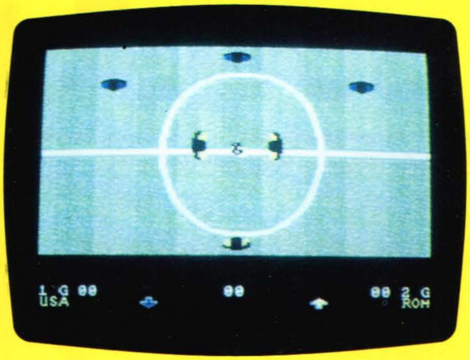


CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

CAMPIONATO MONDIALE



Una sfida eccezionale al più bel gioco del mondo! Su uno schermo bidimensionale si muovono i giocatori della vostra squadra in partite singole o persino nel campionato mondiale. Dovete scegliere la squadra con la quale puntare alla vittoria tenendo presente che ogni formazione ha diverse caratteristiche di velocità, bravura e difesa. Preparatevi ad affrontare le squadre più forti del mondo in un campionato veramente realistico dove esistono i calci d'angolo, i rinvii del portiere, proprio tutto come in una vera partita, dove però voi potete muovere tutti i giocatori della vostra squadra. Buon campionato mondiale!

JOYSTICK PORTA 1

SPARO	inizio partita
C =	inizio/fine pausa

FLY CHASE



Nelle notti di luna piena si racconta che persone, apparentemente normali alla luce del sole, assumono le sembianze di lupi famelici, che la tradizione popolare ha definito come ''Lupi mannari''. In questto gioco vi trovate ad impersonificare per l'appunto un lupo mannaro, che vaga per un cimitero alla ricerca di una magica pozione che gli permetta di tornare uomo. Ad ostacolarti incontrerai miriadi di pipistrelli, zombi, e altre creature sicuramente poco socievoli. Come arma difensiva potrai usare il tuo graffio poderoso, capace di annientare chiunque intralci il tuo cammino. Seguendo lo scorrimento orizzontale dello screen arriverai nel fatidico luogo dove l'ampolla magica sarà a tua portata di mano, scusa... di zampa. Buona fortuna!!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

QUADRI



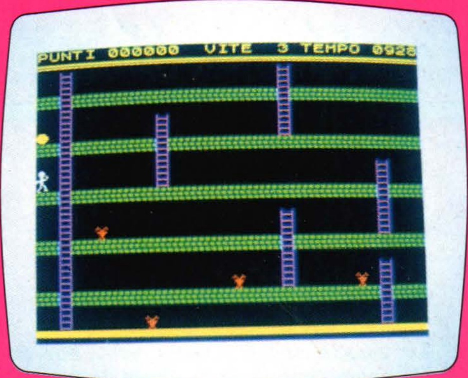
Abilità e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per portare a termine questo gioco. In ogni schermata vi vengono proposti due quadri e voi nel più breve tempo possibile dovete riuscire a spostare i mattoncini che compongono il quadro sinistro in modo cche formino la stessa immagine del quadro destro. Terminato uno schema, il gioco prosegue più veloce e difficile, pertanto se volete fare un po' di pratica potete inizialmente selezionare il tempo infinito. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

C =	schermate successive
1..7	cambio musica
SPARO	inizio partita
SPARO + DIREZIONE	spostamento mattoncino

CBM 64

GHOSTIBUS



Primo obiettivo sopravvivere! Più alto sarà il punteggio ottenuto e maggiore sarà il tuo livello di successo. Come nel caro, vecchio ed indimenticato Pac Man, dovrai mangiare la frutta sparsa nello schermo e uccidere i mostri che ti danno la caccia. Naturalmente man mano che cammini i puntini bianchi che costellano l'intero percorso spariranno dietro di te fino a quando, scomparso anche l'ultimo puntino, passerai allo schermo successivo. I cuori, dislocati sul tracciato, dovranno essere raccolti, qualora rimarrai a corto di ossigeno. I cerchi gialli, ti permetteranno di essere immortale per alcuni secondi, quanto basta per avventarti sui mostri ed ucciderli. Quando avrai ottenuto 10.000 punti, ti sarà data una vita extra. Good Luck!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

A/D	sinistra/destra
W/X	alto/basso
O/D	ostacola/cattura
H	termina gioco
BREAK	pausa

SPECTRUM

CBM 64

FANTASMI



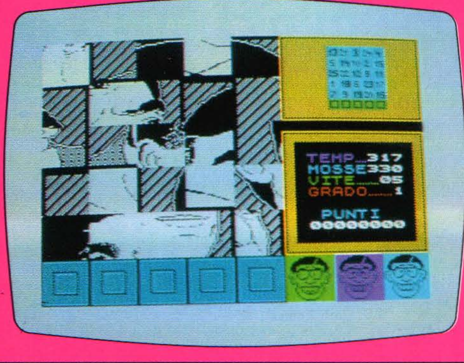
In questo gioco impersoni un guerriero senza macchie nè paure alle prese con un arduo compito: recuperare la sfera aurea per salvare la vita della bella principessa Leila. Dovrai avventurarti nella paurosa Foresta Nera infestata da ogni sorta di malefici: fantasmi, scheletri, lupi mannari e vampiri. Tuttavia non perderti d'animo: durante il tuo cammino troverai parecchi esseri ostili, ma anche spade, scudi, mazze da utilizzare abilmente per sconfiggere i nemici. Ricordati che avrai a tua disposizione solo un certo numero di vite e soprattutto un tempo limitato che ti sembrerà assolutamente insufficiente. Riuscirai anche questa volta a portare a termine la tua difficile impresa?

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
H	inizio pausa
S	fine pausa
F1	fine partita

SPECTRUM

FORCILLAS



Che vi piaccia o no, in questo gioco, dovrete ricostruire, come in un puzzle, i volti di due famosi e carismatici personaggi: l'ex primo ministro britannico, Signora Tatcher, e l'arcinoto Rais Saddam Hussein. Solo quando sarete riusciti a ricostruire i loro volti, potrete passare alla fase più difficile dove altri volti di altrettanti famosi leaders mondiali, non attendono altro che voi per farsi riconoscere. Starà solo al vostro senso di fisionomisti, e alla vostra innata capacità di risolvere qualunque enigma nel minor tempo possibile, arrivare a scoprire anche l'ultimo dei volti celati nel gioco, perchè la sorpresa sarà grande. Provateci! Vi assicuro che pochi ci sono riusciti. Buon divertimento!

TASTIERA

Q	su
A	giu
G	ricomincia
P/O	sinistra/destra
M/H	fuoco/pausa

IPER NAVETTA



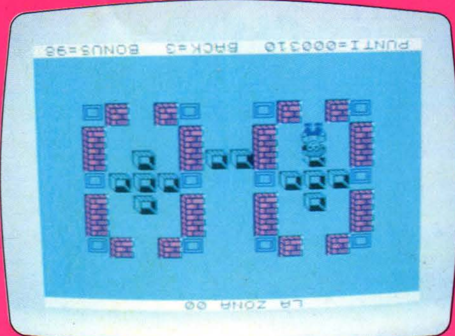
Una nuova minaccia è apparsa all'orizzonte del nostro sistema solare: è vostro dovere respingere l'attacco portato da misteriosi alieni provenienti da una lontana galassia. Salite a bordo dell'iper navetta costruita in tempo di pace e dotata di un potenziale bellico smisurato proprio per far fronte a minacce provenienti dall'esterno. Cercate di respingere ben sei ondate di rapaci invasori, manovrate rapidamente per evitare i loro missili, rispondete al fuoco nemico ed attivate lo schermo protettivo per non essere coinvolti in scontri mortali. Se riuscire a sopravvivere a tutto questo dovrete affrontare la poderosa ammiraglia e superare nel contempo la strenua difesa degli alieni di appoggio nemici.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	inizio/fine pausa
JOYSTICK GIÙ	schermo protettivo
SPAZIO	schermate successive

CBM 64

HORRIBLE



Meraviglia delle meraviglie. Opzioni per salvare il gioco quando lo riterrai opportuno, un'altra opzione per ricaricarlo e ricominciare a giocare da dove avevi terminato, un favoloso editor per costruirti gli scenari che più desideri... insomma, questo gioco ha tutte le carte in regola per poter essere definito "Game of the year". Il vostro compito sarà quello di spostare delle casse in determinati luoghi dello schermo facendo attenzione a non rimanere bloccati senza praticamente via d'uscita, dal labirinto nel quale vi aggirate. Ci sono tantissimi livelli da superare ma vi assicuro che non sarà affatto facile arrivare in fondo al gioco. Una volta collocate le casse negli appositi quadrati sparsi per lo screen, passerete al livello seguente ottenendo un ulteriore bonus punti.

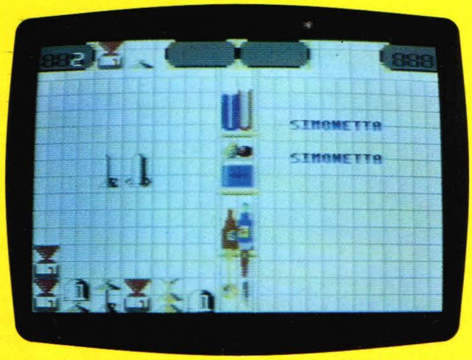
TASTIERA-JOYSTICK

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
M	mappa
T	fine gioco
B	carica vecchio game
S	salva

SPECTRUM

CBM 64

SIMONETTA



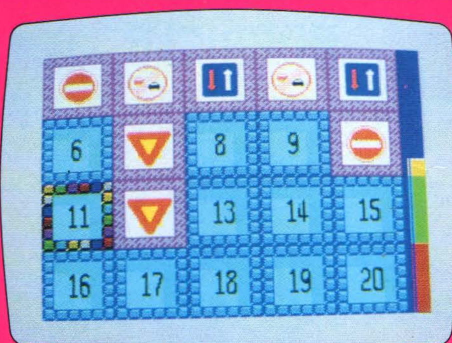
Aiutate Simonetta a mettere a posto tutti gli oggetti della cucina prima che torni la mamma. Questi cadono a due a due e la poverina deve riuscire ad impilare ben cinque oggetti dello stesso tipo per poterli mettere via e non vedere così il disordine aumentare a dismisura. Fate del vostro meglio per aiutare Simonetta nella sua impresa e ricordatevi che ogni tanto, quando le cose si mettono male, avrete la possibilità di scegliere un tipo di oggetto da mettere via anche se non è ancora impilato. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita e inversione oggetti
JOYSTICK GIÙ	caduta rapida oggetti

SPECTRUM

GLEPP

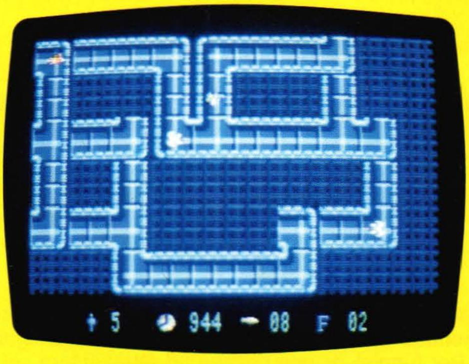


Un classico gioco di questo genere non poteva mancare. A bordo di una multifunzionale navicella spaziale dovrai affrontare le orde di astronavi nemiche che pullulano lo spazio intorno a te. Saturno, il pianeta che vedrai sullo schermo in lontananza, è in realtà il Quartier generale della fondazione Klingom, il cui unico scopo è quello d'invadere uno ad uno i pianeti del sistema solare, divenendo così incontrastati dominatori della galassia. Cerca di completare il livello prima che il tempo finisca del tutto e passerai di diritto a quello successivo. Buona fortuna!

TASTIERA

Q/A	su/giù
O/P	sinistra/destra
M	fuoco
H	pausa
G	ricomincia

ORDINAMENTO



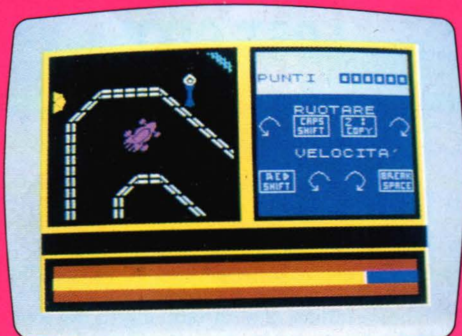
CBM 64

Anche in questo gioco hai a disposizione un certo periodo di tempo per riuscire a costruire un percorso i cui componenti sono disposti in modo disordinato nella schermata. Il tuo compito è ovviamente reso più difficile dalla presenza di esseri ostili il cui tocco è mortale e che faranno di tutto per renderti la vita impossibile. Per difenderti puoi colpire i tuoi nemici con la pistola o girare il quadrato in cui ti trovi cercando di farli schiantare contro il bordo del quadrato prima che possano tornare indietro. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita e girare quadrato
SPARO + DIREZIONE	per sparare
F	inizio/fine pausa

GNY BET



SPECTRUM

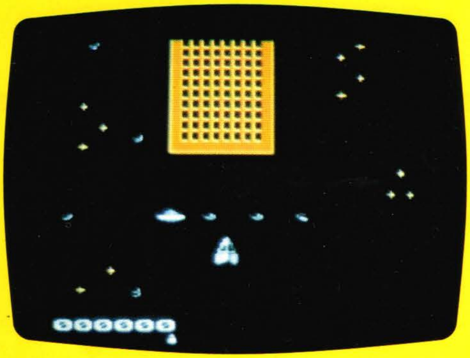
Il vostro compito è quello di pilotare un bolide da 700 cavalli attraverso una strada statale dove i pericoli non mancano certo. Dovrete affrontare sorpassi impossibili, strettoie improvvise, insomma tutti quei pericoli che noi automobilisti affrontiamo quotidianamente sebbene a velocità molto ridotta. Potrete scegliere il grado di difficoltà prima d'iniziare la corsa vera e propria passando inizialmente da facile fino ad affrontare il livello di professionista. Mano sul volante, piede affondato sull'acceleratore e pronti al via!

TASTIERA

Tasti da menù

CBM 64

AVANTI TUTTA!



Siete intrappolati nella base spaziale del pianeta nemico Vectron, difesa da sofisticati armamenti. Per fuggire dovete riuscire ad attraversare col vostro astro-caccia svariati settori muniti di missili e cannoncini laser e pattugliati da agguerrite squadriglie di astronavi. La vostra navicella spaziale è armata di missili aria-aria; non esitate quindi a lanciarvi in questo combattimento mortale dove le armi non possono sostituire i riflessi, il coraggio e la determinazione. Ricordatevi che l'unica via di fuga è sbarrata da un muro: abbattetelo prima di schiantarvi contro di esso e preparatevi a smantellare pezzo a pezzo la poderosa astronave madre evitando nel frattempo il fuoco nemico.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio gioco
RUN/STOP	inizio/fine pausa
P	fine partita

SPECTRUM

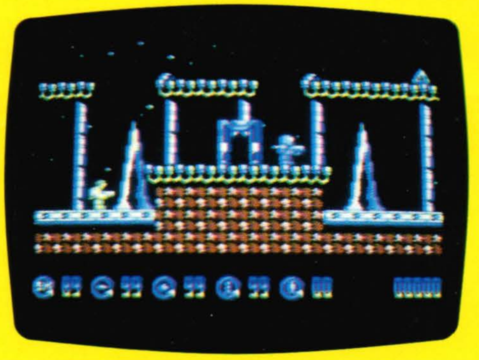
LOST CITY



Una rivisitazione in chiave moderna della famosa storia di Donkey Kong, il video gioco di straordinaria fattura che ha fatto il giro del mondo intero. Lo scopo prefissato era salvare la vostra fidanzata dalle grinfie della bestiaccia che la teneva in cima ad una piattaforma. In questa versione, invece, siete proiettati nell'anno tremila e il vostro corpo si è trasformato in quello di un eroe del periodo, capace di espellere dalla propria epidermide delle roventi sfere di fuoco. Oltre a questo potrete far muovere oggetti e azionare i computer con la sola forza del pensiero. Dovete salire al dodicesimo piano del quartier generale dei nemici, utilizzando gli ascensori ad intelligenza cibernetica tenendo presente che solo uno di essi vi farà salire per più piani saltandone quelli intermedi. Buon divertimento a tutti!

JOYSTICK KEMPSTON

SISTEMA EOLIS



L'intero mondo è in pericolo: tutti i pianeti del sistema solare sono minacciati dalla potentissima arma biologica progettata dagli scienziati del sistema Eolis. A bordo del tuo missile, sarai trasportato da un pianeta all'altro di questo sistema nemico per riuscire a recuperare tutti i componenti dell'arma biologica. Per riuscire nell'impresa dovrai neutralizzare le numerose difese di ogni pianeta; ma non preoccuparti perchè avrai a tua disposizione scudi energetici, munizioni, bombette e corde. Questi strumenti di difesa ed attacco non sono ovviamente illimitati, ma fortunatamente potrai trovarli anche sui pianeti. Una volta raccolti tutti i pezzi della potentissima arma dovrai risalire a bordo del tuo missile per fare rotta verso un altro pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita e sparo
SPAZIO	per lanciare corda
H	inizio pausa
S	fine pausa
JOYSTICK GIÙ	per lanciare bombe

CBM 64

PER ASPERA



Molto tempo fa, quando il sole del nostro sistema solare non era ancora nato, la galassia era in una fase di espansione accelerata tanto che la materia in movimento, dal nucleo verso l'esterno, aveva una massa pressochè infinita sprigionando un'energia così immensa da non poter immaginare e tanto meno quantificare. Le forme di vita tuttavia esistevano già allora e provenivano da galassie distanti milioni di anni luce. Fu così che una navicella del pianeta "F", venne a trovarsi a pochi anni luce dalla galassia che stava creandosi e nel giro di pochi istanti si trovò risucchiata in un buco nero dove la massa di qualunque cosa diventa infinita. Altre navi spaziali di galassie diverse vennero risucchiate dal tremendo vortice e per la dura lotta per la sopravvivenza innescarono una tremenda battaglia. A bordo della navicella del pianeta "F" dovrai darti da fare a fronteggiare le navi ostili scaricando contro di esse i tuoi micidiali raggi al plutonio che oltre a distruggere saranno di sicuro effetto scenico qualora riuscirai a centrare il bersaglio.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

ACCOPPIATE



Ecco un gioco che metterà a dura prova la vostra abilità ed il vostro acume tattico. In un tempo molto breve dovete riuscire ad accoppiare i quadratini dello stesso colore in modo che si trasformino in muro. Fate molta attenzione alla disposizione dei quadratini perchè potreste rischiare di costruire un muro e bloccare al suo interno un quadratino o peggio potreste trasformare in muro più pezzi contemporaneamente e perdere così la possibilità di accoppiare tutti i quadratini. In caso di errore non disperatevi perchè avrete a vostra disposizione delle bombette con le quali potrete facilmente aprire un varco nel muro.

JOYSTICK PORTA 1 e/o 2

C =	schermate successive
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	2 giocatori in squadra
SPAZIO	inizio partita

SPECTRUM

HEAVY DOX

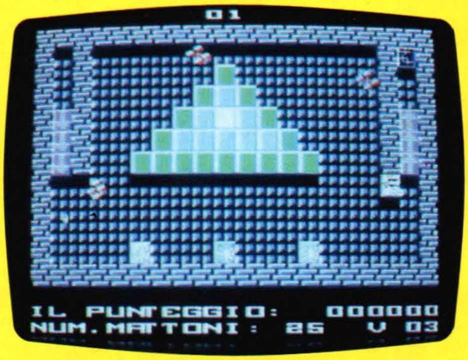


Quattro passi nell'orrore, alla ricerca di otto magiche chiavi che vi permetteranno, trovandole e scambiandole opportunamente tra loro, di avere informazioni sui luoghi dove si trovano le parti di un corpo, sezionato da occulti e immondi esseri dell'oltretomba (una specie di gioco alla Dario Argento). Sullo schermo troverete: l'indicatore del punteggio man mano accumulato, l'indicatore della energia residua del vostro cuore, il numero che indica le vite rimaste, la temperatura del vostro fucile laser (utilissimo per sconfiggere i nemici), il fattore invisibilità (che vi permetterà di uscire incolumi da situazioni pericolose) e un altro numero che indicherà le parti del corpo finora trovate. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco
I	invisibilità
A	raccolta parti del corpo
S	inizia gioco
H	pausa
R	reset

DEMOLIZIONI



Una versione tutta nuova del gioco dei mattoncini da colpire con la pallina. Dovete infatti demolire il muro muovendo la pallina stessa e non la solita racchetta. I mattoni hanno diversi colori e per essere distrutti devono essere colpiti quando la pallina è del loro stesso colore. Voi potete scegliere il colore della pallina colpendo i relativi mattoni contrassegnati, stando ben attenti a selezionare il colore giusto per non toglervi la possibilità di abbattere completamente il muro. Una volta demoliti tutti i mattoni si aprirà la via per uscire dalla schermata e passare al livello successivo. Come se non bastasse dovrete fare molta attenzione a non colpire dei piccoli robots che faranno di tutto per rendervi la vita difficile!

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio partita
F3	inserimento chiave per schermate successive
F5	suono sì/no
RUN/STOP	inizio/fine pausa

CBM 64

HISTORY



Se amate i giochi d'azione, in special modo quelli di guerra, "History" è il gioco che fa per voi. Come in un vero e proprio campo di battaglia, devi dislocare le tue truppe ed affrontare a viso aperto il nemico in un'epica battaglia senza precedenti. Le tue truppe dispongono di armi tradizionali come: fucili, artiglieria, bazooka, ecc. insomma un arsenale bellico tipo 1ª guerra mondiale, con tanto di cavalleria. Ma volete mettere ragazzi! In un'era dove tutto è guidato dalla telematica, dove basterebbe premere un bottone per far saltare in aria l'intero pianeta, cos'altro di meglio che giocare ad una guerra all'antica maniera?! Dovrete attraversare fiumi, scavare trincee, colpire il nemico di sorpresa... insomma tutto dipenderà da voi, dalla tattica e dalla strategia che adotterete in ogni momento, in ogni nuova situazione che si presenta di volta in volta. Buona fortuna Generale!

TASTI CURSORI

SPECTRUM



MANCHESTER U





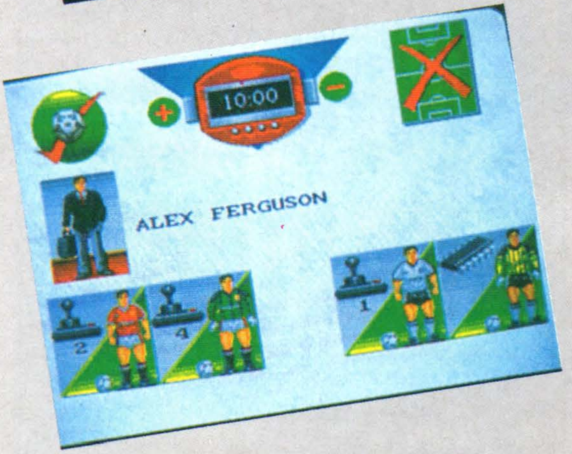
Dopo gli eccellenti videogiochi calcistici usciti in concomitanza dei Mondiali di calcio del 1990, il 1991 è stato un anno mediocre da questo punto di vista (basti pensare a giochi non eccelsi come **Play 3D Soccer** della Simulmondo e **European Superleague** della CDS). Oggi però la Krisalis pubblica questa versione "europea" del precedente **Manchester United**, in cui il Manchester partecipa alla Coppa Europa, alla Coppa delle Coppe e infine alla Supercoppa. Nelle tre coppe sono impegnate ben 250 squadre (tra cui alcune, veramente oscure, provenienti da Norvegia, Islanda e Lussemburgo!), tutte rappresentate dai propri autentici colori e dai propri autentici giocatori. I numerosi menù del gioco sono tutti facilmente accessibili grazie a un ottimo sistema di icone che permette al giocatore di orizzontarsi tra scelte, opzioni e statistiche.

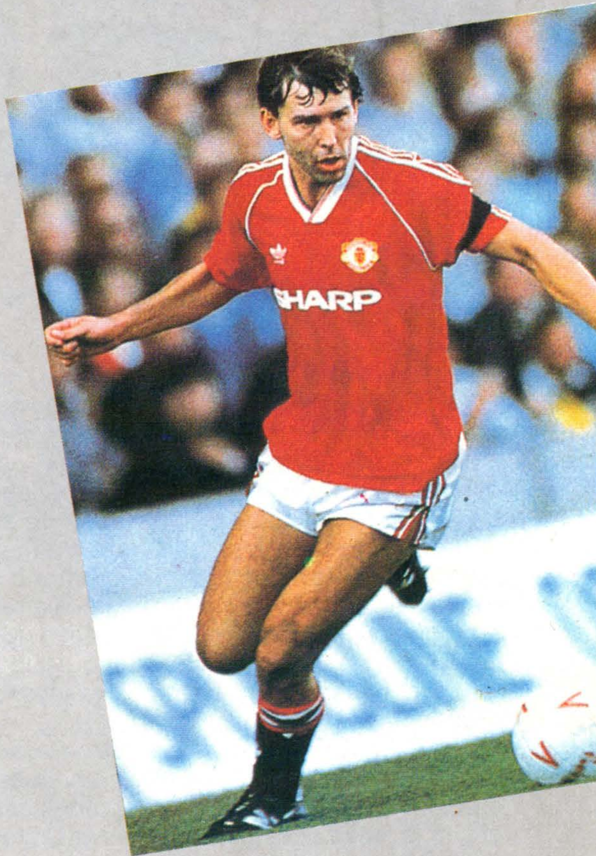
Come nel gioco precedente, anche qui c'è una prospettiva in 3D forzato che dà l'impressione di assistere alle partite dalle tribune (e non una prospettiva a volo d'uccello come in **Kick Off**), ma gli sprites dei giocatori sono diventati più realistici, l'area di gioco è più vasta e il gioco è più variato. I controlli via joystick sono semplici, ma dopo aver fatto un po' di pratica si scoprono



NITED EUROPE



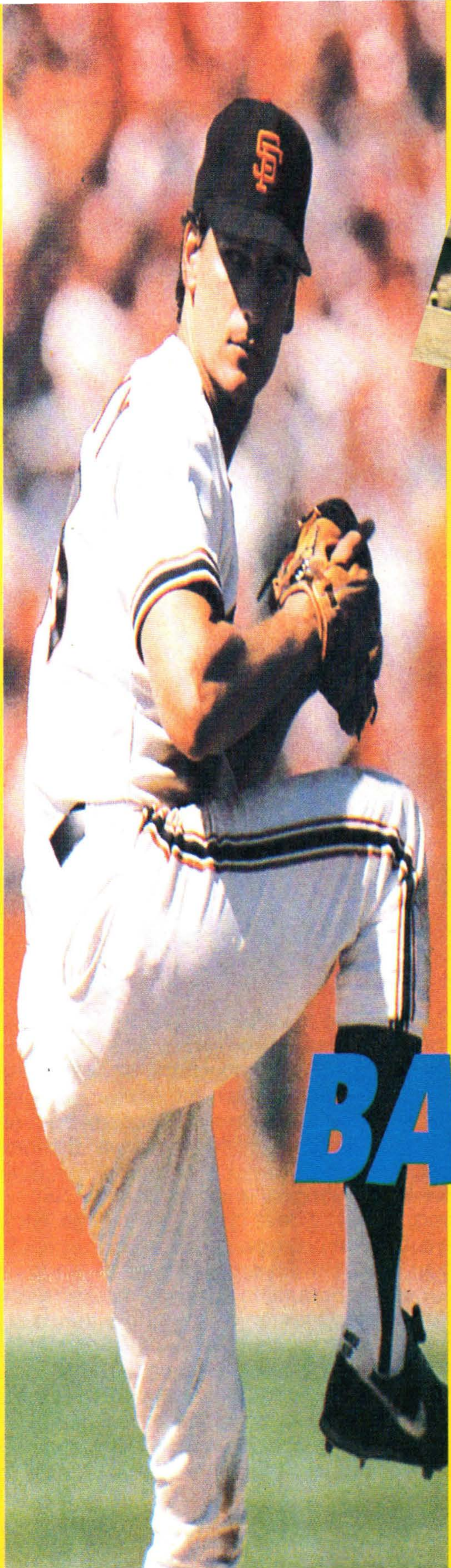


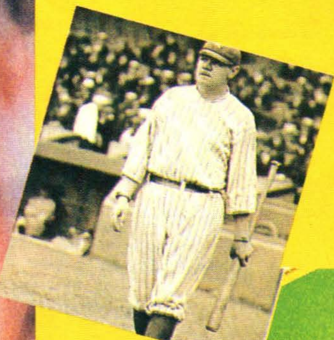




finezze insospettate — tacchetti, passaggi raffinati, strategie di gioco ecc.
Il giocatore controllato è quello più vicino alla palla. Una volta che ne è in possesso, non la perderà a meno che non cambi repentinamente direzione o che voi non premiate inavvertitamente il pulsante di fuoco, perdendo la palla. Per conquistare il pallone, prendetelo durante un dribbling oppure entrate in tackle scivolato sulla palla premendo il pulsante di fuoco. Se però entrate in tackle da dietro, molto probabilmente verrete ammoniti dall'arbitro. Tra corner, rigori, fuorigioco, traverse, colpi di testa, ecc. il repertorio delle tecniche realizzabili via joystick è quasi inesauribile.
Prima di gettarvi a testa bassa nella mischia, date un'occhiata alla formazione avversaria e decidete se non sia il caso di modificare anche la formazione del Manchester United. Tenete d'occhio anche le statistiche, che potranno suggerirvi qualche opportuna sostituzione: disponete di un massimo di quattro riserve, che in una simpatica sequenza animata si riscaldano prima d'entrare in campo. In ogni partita il portiere è controllato dal computer — tranne che sui rigori: in questo caso potete farlo tuffare a destra o a sinistra. Se disponete degli appositi adattatori, si può giocare in quattro: due giocatori controllano le squadre, e gli altri due i rispettivi portieri. C'è anche una funzione replay che permette di rivedere gli ultimi dieci secondi di qualsiasi momento della partita.
A parte un paio di difetti — come l'impossibilità di passare il controllo da un giocatore all'altro nei momenti cruciali della partita e una certa lentezza dei giocatori in campo — si tratta di un'ottima simulazione calcistica che gli appassionati del genere non si possono lasciare sfuggire.

Ca. Ba.





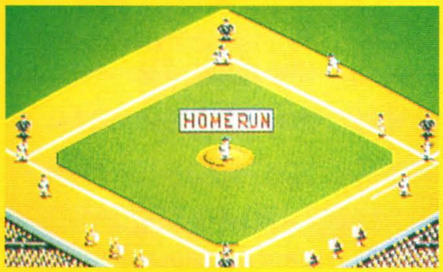


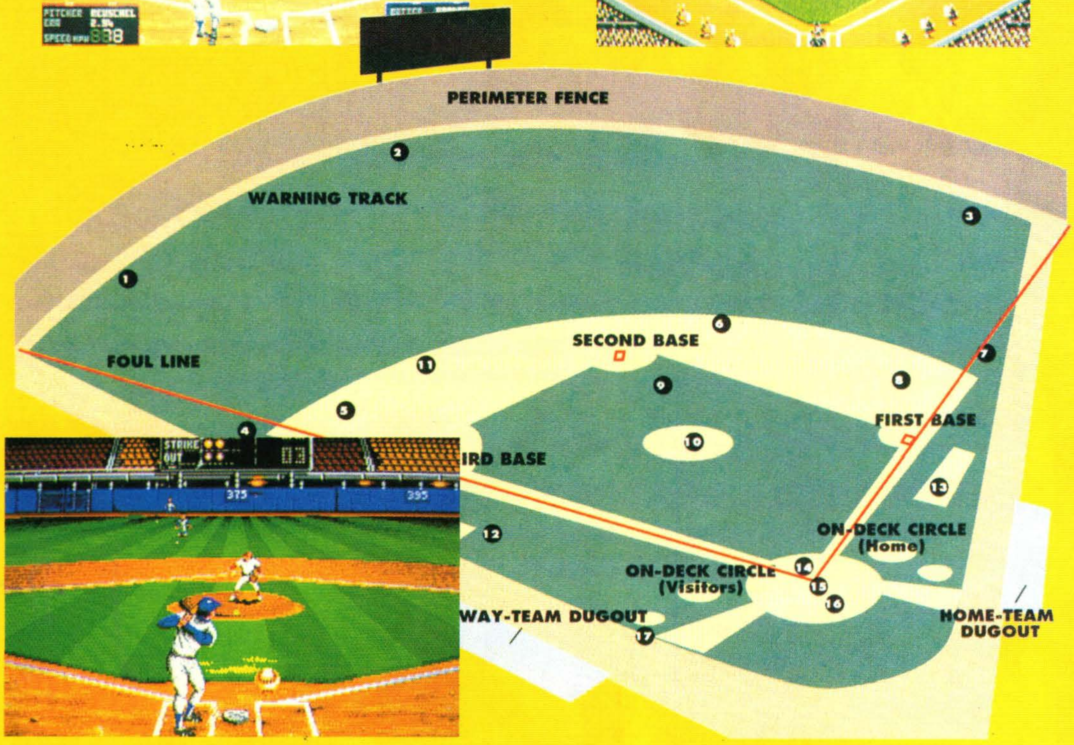


R.B.I.2 BASE BALL

Fino ad oggi, la complessità delle regole e del gioco hanno impedito l'esistenza di un videogioco in grado di cogliere davvero lo spirito del baseball — ma ora le cose cambiano con la pubblicazione da parte della Domark dell'appassionante **RBI Baseball 2**. Il gioco comprende tutte le ventisei squadre del campionato nonchè gran parte delle regole







del baseball.

Ciascun giocatore è accompagnato dalle statistiche relative alle proprie prestazioni reali relative al 1989: tenetele d'occhio per farvi un'idea di chi è più veloce e di chi è più potente nei lanci.

Questo è un aspetto molto importante del gioco: accertando pregi e difetti dei giocatori, potrete procedere alle sostituzioni più opportune.

I lanciatori, per esempio, tendono a stancarsi presto.

All'inizio del gioco si può scegliere se affrontare dei dilettanti oppure disputare subito il campionato maggiore — ma anche di giocare contro il computer o con un amico. È consigliabile cominciare con i dilettanti per impratichirsi un po': giudicare le distanze dei lanci di primo acchito è difficile, e i professionisti sono avversari duri.

Entrambe le squadre si schierano in campo. Il lanciatore ha a disposizione un repertorio di lanci — lenti, veloci, alti, curvi.

Per eseguirli, occorre indirizzare seccamente il joystick nella direzione desiderata.

Per la battuta, ovviamente, occorre tempismo: la mazza deve incontrare la palla in arrivo al momento giusto, e solo in quello. Dopo un paio di partite ci si fa la mano.

Durante la battuta, lo schermo mostra la veduta immediatamente alle spalle del battitore (per alleggerire il gioco è stata eliminata la veduta alle spalle del lanciatore.

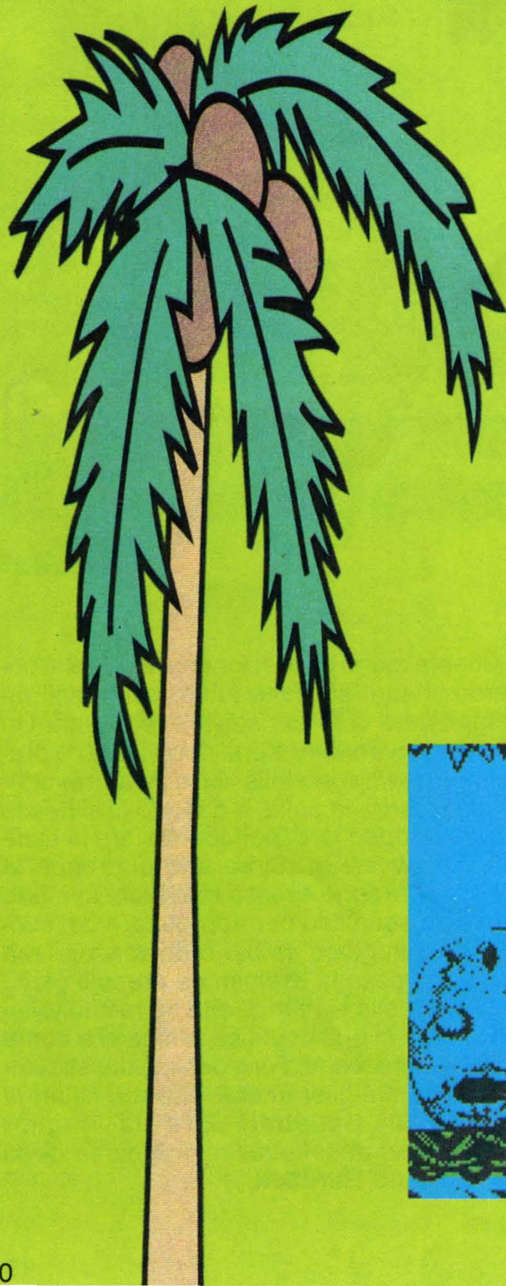
A battuta effettuata, la veduta passa a una panoramica del campo dalle tribune e appare un utile radar che indica i movimenti dei vari giocatori verso le basi.



A questo punto, ogni intervento di gioco può essere effettuato via joystick.
L'animazione e la grafica di **RBI Baseball 2** sono eccellenti: il campo di gioco è ottimamente ricreato fin nei dettagli dell'erba e degli spettatori con degli sprites minuziosi, e le partite hanno un ritmo veloce e molto realistico che rende assai gratificanti le azioni riuscite.
Gli effetti sonori comprendono il boato della folla, il cozzo della palla contro la mazza e le grida degli arbitri.
Tra un gioco e l'altro appare un tabellone con la situazione della partita e delle ottime animazioni: è assolutamente inutile, ma dà la misura di quanta cura è stata posta nella realizzazione del gioco.
Purtroppo non è previsto un torneo, e tutte le partite sono amichevoli — il che rende ovviamente meno appassionante il gioco. Speriamo che un'edizione futura contempli un campionato vero per salvare le partite. Un altro inconveniente è che dopo i lanci è praticamente imposssibile riuscire a prevedere dove cadrà la palla, e quando ci si riesce è ormai troppo tardi per contrastare le azioni degli avversari. Si sa che purtroppo le conversioni sono spesso realizzate in modo piuttosto squallido per approfittare del successo di un gioco da bar o da console, ma in questo caso la Kremlin ha preso il gioco originale della Nintendo e lo ha restituito alla Domark in una versione Amiga che come grafica e meccanica di gioco costituisce addirittura un miglioramento rispetto all'originale. **RBI Baseball 2** è la miglior simulazione di baseball mai apparsa dopo il venerando **Hardball**.

TOKI





Eroe dalla mascella quadrata, Toki è innamorato cotto della bella Miho, e tutto andrebbe per il meglio se la malvagia strega Bashtar non ci mettesse lo zampino. Invidiosa, la strega vorrebbe liberarsi di Miho, ma ad impedirglielo c'è il baldo Toki. Cosa fa dunque la perfida strega? Trasforma il coraggioso guerriero in una scimmia e poi rapisce la sua bella.

Toki però non si scoraggia: pur essendo trasformato in quadrumane si mette in cerca della bella Miho, deciso a dare a Bashtar una lezione coi fiocchi.

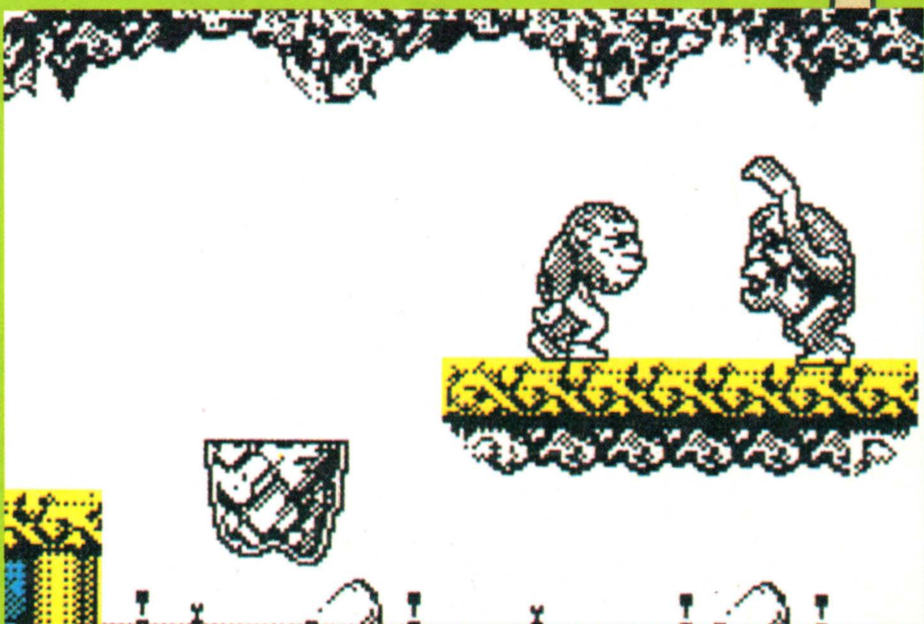
Quando il protagonista di un gioco è una scimmia, ci si potrebbe aspettare qualco-








TOP
STAGE 5 TIME 234
1UP

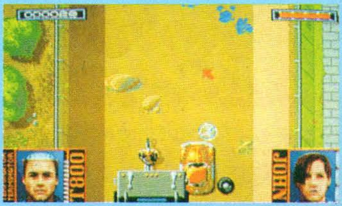


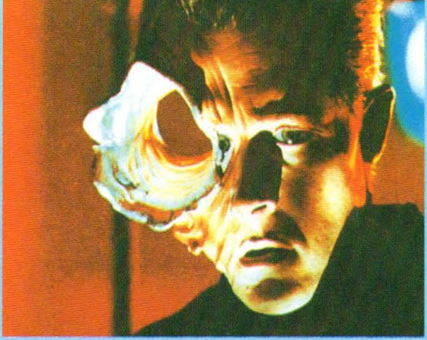


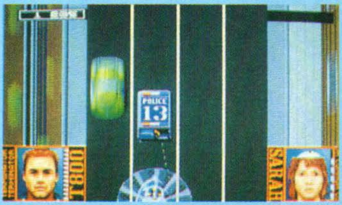
sa di quanto meno bizzarro, ma in realtà è questo il solo tocco fuori del comune di un gioco decisamente classico che si segnala però per la ricchezza e la varietà delle attività del protagonista, che oltre a sparare, a saltare e a correre nuota e si arrampica.
Toki è un personaggio decisamente riuscito. Basta vederlo camminare, arrampicarsi e sputare (!) per trovarlo immediatamente simpatico ed è una simpatia che non si esaurisce dopo i primi livelli del gioco.

La meccanica di gioco è molto ben studiata, nel senso che diventa sempre più difficile (com'è giusto) man mano che si procede.
Chi sottovaluta l'importanza della musica dovrà ricredersi: in **Toki** la musica è il perfetto complemento dell'azione e arricchisce l'intero gioco.
Toki era già di per sè un ottimo gioco da bar, ma con questa conversione la Ocean ne ha fatto un gioco estremamente divertente e appassionante.











TERMINATOR 2

J U D G E M E N T D A Y

Anche se in Italia non è ancora uscito, di **Terminator 2** sappiamo già tutto — per esempio che è diretto da James Cameron, già regista del primo **Terminator**, e che è il film più costoso della sttoria del cinema. Ambientato dieci anni dopo il primo film, **Terminator 2** vede Sarah Connor internata in manicomio: la sua conoscenza della data precisa in cui la Terra verrà distrutta da un attacco nucleare e la sua consapevolezza che il destino dell'umanità dipende da suo figlio John l'hanno fatta impazzire. Skynet, il supercomputer che domina il mondo del futuro, prepara un nuovo Terminator da inviare nel passato per uccidere i Connor.

Nel frattempo però un altro cyborg inviato a distruggere la base dei ribelli viene catturato e riprogrammato da John Connor, che lo manda nel passato a difendere la madre — e qui entra in scena Arnold Schwarzenegger.

Licenziataria del film è la Ocean, che ha affidato il compito di programmare il videogio-







co alla Dementia di Kevin Bulmer e Richard Costello, già autori di successi come **Corporation** e **Gauntlet II**. Pur mantenendosi sostanzialmente fedele alla sceneggiatura del film, la Dementia ha dovuto apportarle alcune modifiche per garantire la massima giocabilità allo scontro tra Arnold (T800) e il malvagio e camaleontico T1000.

Il gioco è suddiviso in otto livelli, ciascuno dei quali ricrea una delle sequenze principali del film. All'inizio, T800 e T1000 si affrontano per la prima volta dietro la squallida sala giochi frequentata da John... ed è uno scontro epico! Il duello termina solo quando T800 ha esaurito vite ed energia (e allora è ''game over'') oppure quando T1000 resta temporaneamente tramortito.

In origine, Bulmer e Costello (lavorando rispettivamente con lo Zoetrope e il Devpac della HiSoft) intendevano fare uso di parecchie sequenze digitalizzate, ma quando si sono accorti che ognuna delle immagini richiedeva ben 240K di memoria hanno dovuto fare a malincuore marcia indietro e limitarsi a usare solo un quarto delle immagini digitalizzate.

Nel secondo livello (una corsa mozzafiato con scrolling verticale), T800 cerca di sfuggire in moto all'altro cyborg, che lo insegue a bordo di un camion. Nella sequenza successiva, il giocatore deve riparare il braccio bionico di Arnold, rimpiazzando con il joystick i tendini e i pistoni. Se ci riuscirà, vedrà contrarsi le dita della mano e verrà premiato con il ripristino dell'energia eventualmente persa.





Anche se **Terminator 2** non è meno sanguinoso del film prece-

dente si nota un maggior rispetto per la vita umana, evidenziato dall'evolversi dei rapporti tra Arnold, Sarah e John. Lo si può vedere nei livelli successivi, in cui T800 e John fanno evadere Sarah dal manicomio, affrontano il fuoco di sbarramento di una squadra SWAT e infine cercano di sfuggire all'inseguimento di T1000 che li tallona a bordo di un elicottero. Lo scontro finale ha luogo all'interno di un'acciaieria — ed è qui che si deciderà la battaglia per il futuro. La Dementia è particolarmente soddisfatta dell'animazione di **Terminator 2**: ogni sprite è stato spezzettato nelle proprie componenti (braccia, gambe, ecc.) e poi ricomposto insieme come un puzzle. Questo sistema serve non solo a risparmiare memoria, ma anche a rendere l'animazione più fluida e realistica.

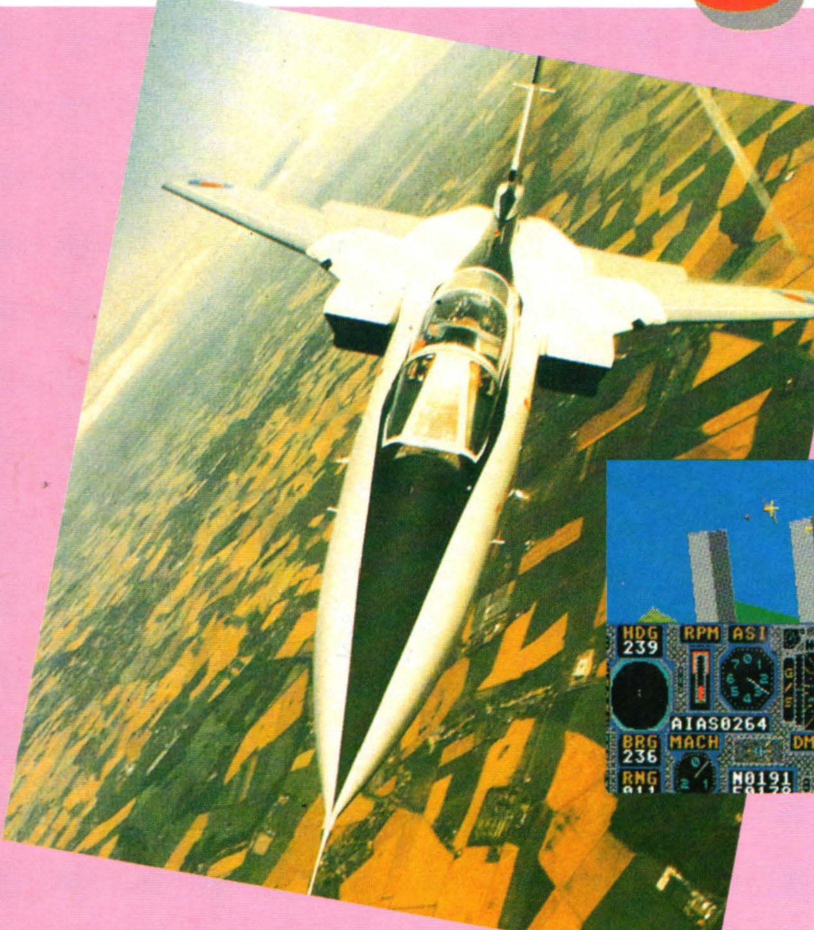




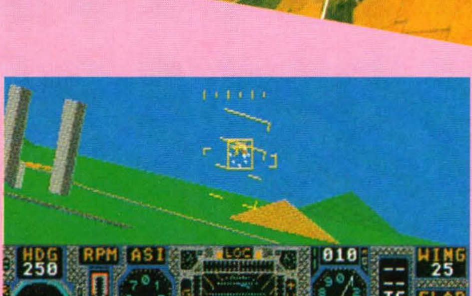




ProFlight




HDG 239
RPM ASI
LOC
010
WING 25
TG
FLAP 00
AIAS0264
ALT
GEAR DOWN
BRG 236
MACH
DME 02.2 AOA
BRKE
RNG
N0191

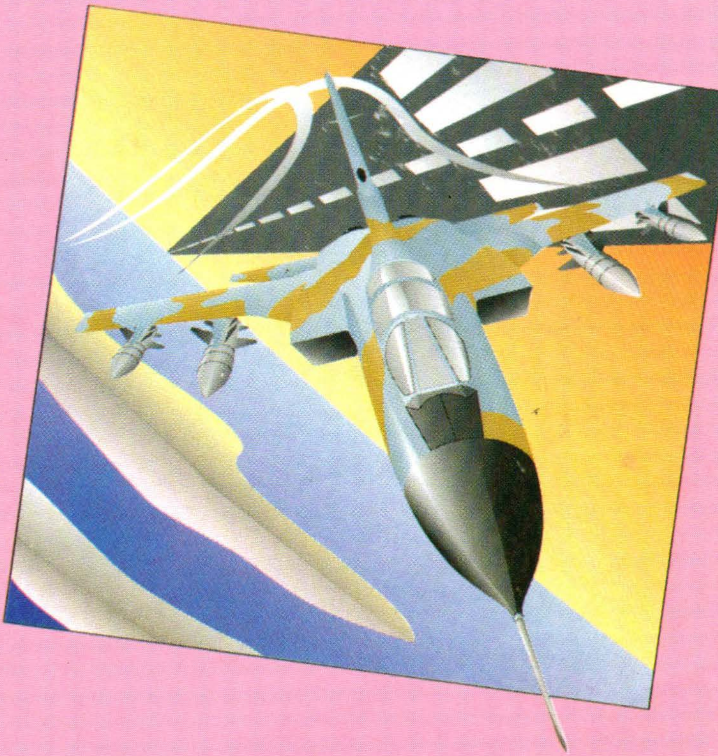

HDG 250
RPM ASI
LOC
010
WING 25
TG
FLAP 00
AIAS0264
ALT
GEAR DOWN
BRG 250
MACH
DME 01.6 AOA
BRKE
RNG
N0230

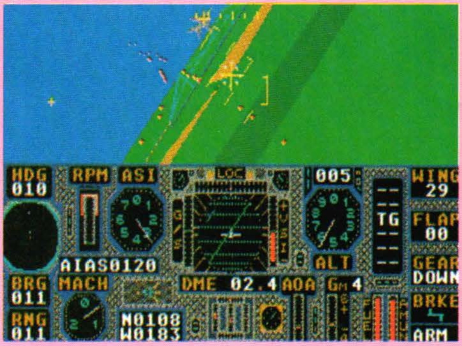

HDG 245
RPM ASI
LOC
009
WING 25
TG
FLAP 00
AIAS0264
ALT
GEAR DOWN
BRG ---
MACH
DME --.- AOA
BRKE
RNG
N0183

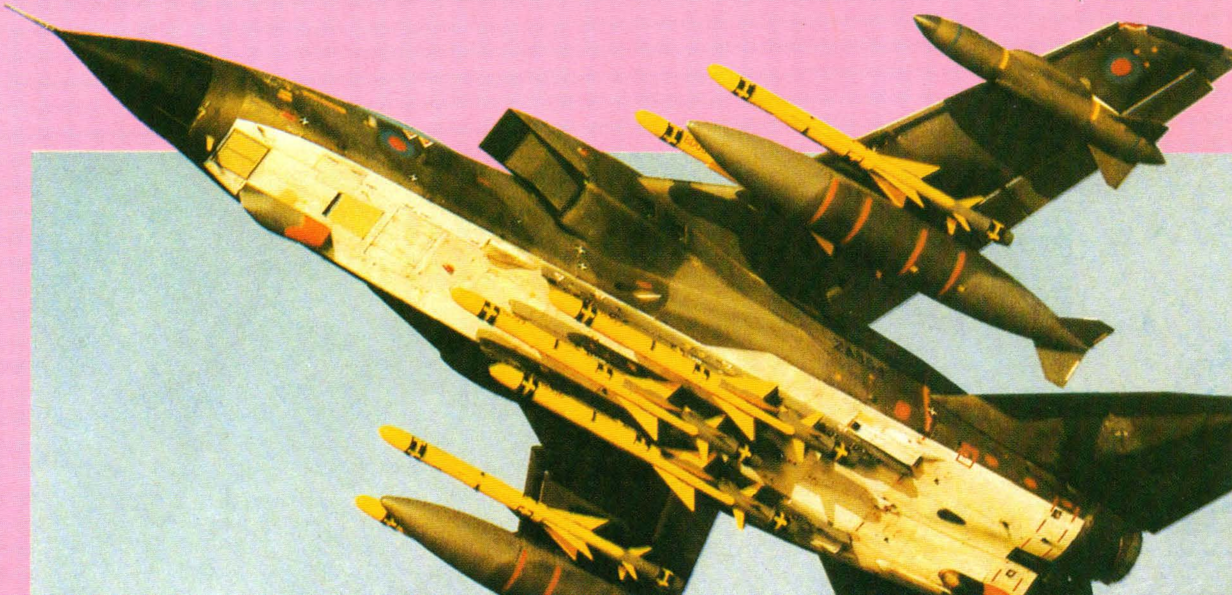
Con **Proflight**, la Hisoft dà a tutti la possibilità di mettersi ai comandi di un Tornado IDS, il miglior cacciabombardiere del mondo. La confezione comprende il dischetto e il manuale, che è ricco di cenni storici e tecnici interessanti ma non strettamente necessari per giocare. L'organizzazione del gioco però è deludente: ciascun menù è illustrato esaurientemente nel manuale, però viene presentato sommariamente sullo schermo.

Con il tasto F1 si richiama il menù principale, che però appare malamente sovraimpresso al display principale, mentre giocate: tocca a voi scegliere se leggere oppure se pilotare l'aereo!
Ovviamente, i primi tentativi di volo saranno disastrosi. Se cercate bene tra i vari menù, troverete un'opzione che impedisce di precipitare: servitevene senza scrupoli, almeno all'inizio! La prima difficoltà sta nel mantenere l'aereo nel corretto assetto di vo-





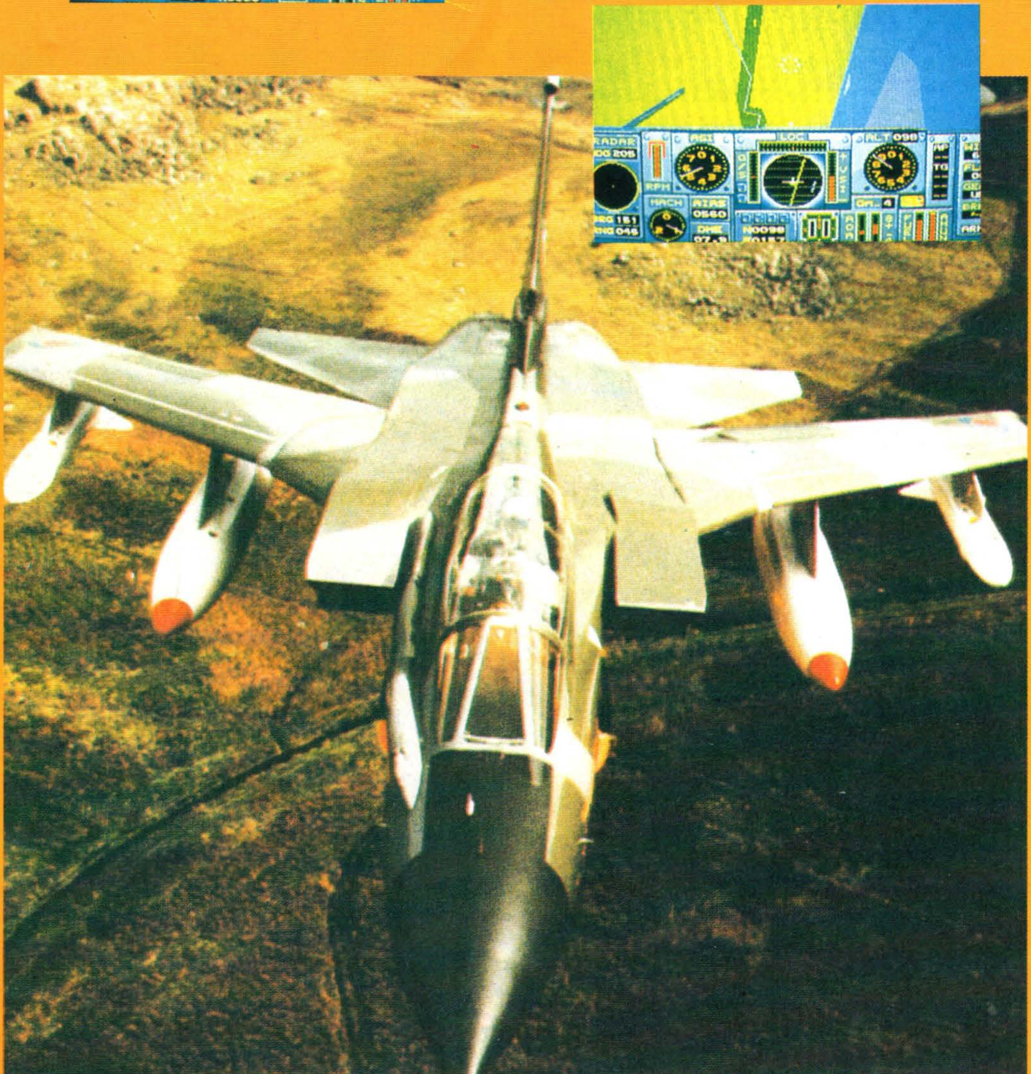








lo: i comandi sono così sensibili che si rischia di ipercompensare e di precipitare a vite. Impratichitevi delle manovre fondamentali (come la virata) e passate poi a quelle più difficili. Se potete, giocate con il mouse invece che con il joystick: mentre i pulsanti del mouse servono a controllare il timone, chi usa il joystick deve passare alla tastiera ogni volta che deve virare. A differenza del joystick, il mouse permette inoltre di compensare più rapidamente gli errori d'assetto e di manovra.
Tutti i quadranti e gli indicatori sono nitidi e di facile lettura — cosa essenziale in ogni simulazione di volo — e l'aereo risponde ottimamente ai comandi, tanto che con un po' di pratica si possono eseguire acrobazie incredibili.



Insieme al realismo e alla velocità della grafica, ciò fa di **Proflight** una delle migliori simulazioni di volo in commercio. Dato che purtroppo non disponete di un secondo pilota, sarete voi stessi a dover pianificare la missione: ciò significa stabilire gli obiettivi primari e secondari nonchè le rotte più opportune per evitare rischi. Si può giocare con una grafica solida oppure con una grafica schematica: usando quest'ultima il gioco gira alla velocità massima. Anche nel modo grafica solida gli scenari sono rudimentali e gli oggetti interessanti sono molto rari. Del resto, l'impressione di velocità e di movimento determinata dalla grafica è tale che non c'è certo il tempo per rimirare il paesaggio! Complessa, dettagliata e precisa, **Proflight** è una simulazione di prim'ordine.









VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Compro cassette per C64 a L. 500 l'una. Inter, Superstar o Wrestling, Tom e Jerry, Batman, Boxe e Ferrari Formula 1. Inoltre compro il duplicatore per cassette C64 a L. 8.000 max. Giglio Francesco - Via Ruggero Settimo, 17 - 90093 Villabate (PA) - Tel. 091/492089 (telefonare ore pranzo).

● Cerco i seguenti giochi per il Commodore 64: Tartarughe Ninja, Batman, Rochy, Messico 86, Indiana Jones, Mario Bross, Famiglia Adams, Robocop, Rambo, Dominator, Castelvania, Wrestling, Link, Super Mario Bross 2, Duck Hunt. Stefano - Via Conte Alainica, 42 - 96016 Lentini - Tel. 942860 - 11 anni.

● Vendo causa passaggio sistema superiore CBM 64: tastiera, copritastiera, alimentatore, tastiera musicale (con programma su cassetta-disco), 2 registratori, duplicatore, 2 portacassette + migliori di giochi: Creatures, Raimbow Island, Ghost'n Ghoblins, R-Type, Microprose Soccer I-II, Silkworm, Forgotten World, Satan, Vigilante, Dragon Ninja, Int. Soccer, Pac-Land, Bolle-bolle, ecc. L. 500.000 (trattabili). Francesco - Via Platea, 15 - 74100 Tastiera - Tel. 099/376403 - 14 anni.

● Cerco programma per CM 64 che lo trasforma in Spectrum 48 K. Telefonare qualsiasi ora, tranne il mattino. Andrea Cavizzi - Via Nestore, 13 - Verona - Tel. 045/952397 - 14 anni.

● Il Club Deca & Deca apre i battenti: C=64 & Amiga. Arrivi settimanali, richiedete le liste gratuite. Volete un programma che non è in lista? No problem! Ve lo procuriamo noi in tempi brevissimi! Compriamo anche per C=64 Adventure grafici: Zuali Elvira, Lords of doom, ultima (tutte le versioni, ETC) su disco. Max. serietà. Istruzioni, garanzia sui programmi, etc. etc. Club Deca & Deca - Via Don Morazzone, 203 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 0341/420437 - 20/21 anni.

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Occasionissima! Vendo molti giochi, tra cui: Emlyn Hughes, Italia 90, Smilzo e Ciccio, Tom e Jerry, Paris-Dakar, Cobra, Rambo, Ninja II, Gli antenati, Mosaico, Bat man, Bobble Bobblle, Tennis (con i tornei del grande Slam e classifica mondiale), Ghostbuster, Boxe con falli, Out Run e moltissimi altri. N.B. acquistando 20 giochi in blocco, pagherete solo L. 15.000 + cassetta Sony gratis. Inoltre Vendo Strip Poker I, II, III, IV e il programma per trasformare il C64 in Spectrum 48 K. Orazio Ippoliti - Via Collemoro, 54 - 64020 Bellante (TE) - Tel. 0861/616298 - 17 anni.

● Cerchiamo soci per il rinomato Club Disco Mania 64. Con la ridicola spesa di L. 10.000 annue avrete la possibilità di aquistare qualsiasi gioco a prezzo stracciato! Abbiamo migliaia di fornitori non solo per commodore ma anche per A 500, 1000 e 2000, Spectrum e Msx. Fatevi soci riceverete simpatici omaggi, recensioni, trucchetti, consigli e ogni sei mesi un disco directory con la lista dei giochi, novità del mese! Scrivete subito a: Disco Mania 64 Club - Sede principale Via Bafile, 92 - Jesolo (VE). P.S. I giochi non sono solo in disco.

● Attenzione amici del CBM 64 e della filatelia. Possiedo moltissimi francobolli di tutto il mondo e sono disposto a scambiarne fino a 40 per ognuno dei seguenti giochi su disco o cassetta: World Games, Wonderboy 3, Dragon's Lair, Grand Prix, Super Mario Bross, California Games, International Soccer, Impossible Mission. Vendo inoltre il programma "Quill" su cassetta utile per creare adventures games e il programma "Magic Desk" che consente di scrivere e registrare testi per la stampante CBM 64. Prezzo trattabile. Massima serietà. Ivan Colaluca - Via Europa, 27 - 20089 Rozzano (MI) - Tel. 02/8253009 - 15 anni.

● Cassette con giochi per CBM 64, CBM 128, CBM 16, Plus 14, Msx, Spectrum 48K, a prezzi stracciati più L. 2.000 per spese di spedizione. Richiedetemi le liste gratuitamente. Giuseppe - Loc. Casarsa - 84025 Eboli - 18 anni.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO
(cancellare i settori che non interessano)

SPECIAL PROGRAM N. 80

SCRIVERE IN STAMPATELLO

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

NOME________________ INDIRIZZO________________

CAP________ CITTA'________________ TEL.________ ETA'____

● Vendo registratore, tastiera e alimentatore di un CBM 64 in ottime condizioni. Più cassette di vario tipo. Alcuni giochi: Joe Blade 2, Wec Le Mans, Nineteen... ed altre cassette contenenti 10 giochi l'una. Tutto questo a L. 400.000. Telefonatemi oppure scrivete a: Angela Agghisi - Via Vittorio Veneto, 12 - 25040 Cortefranca - Tel. 9826715 - 12 anni.

● Vendo oppure scambio giochi per C64 su cassetta e disco a L. 2.000 su cassetta e a L. 3.000 su disco giochi come: Chase H. a 2, Shadow of the Best, Flimbos quest, Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, Turrican, Dragon Breed, R-Type e tanti altri. Telefonare per liste. Max serietà. Traietta Michele - Via A. De Gasperi, 2 - 75010 Miglionico (MT) - Tel. 0835/559776 - 19 anni.

● Cerco disperatamente WF Superstars a L. 3.000. Antonella Fabrizio - Via Giovanni XXIII, 5 - 05010 Porano (TR) - Tel. 0763/65270 - 11 anni.

● Attenzione: la Ghost Soft ritorna a voi in duplice versione. Sì, da oggi i giochi sono disponibili anche su disco, qui troverete tutti i Games che volete: Vigilante, Passing Shot, Citadel, Forgotten Worlds, Thunder Birds, Tusker, Thunder Blade, Retrograde, The Untouchables, Ivan Ironman, Turrica 1 e 2, Double Dragon 1 e 2, Myth, Vendetta, Predator, Test Drive, Grand Prix Circuit, Robocop, Ghostbusters 1 e 2, Chase H.Q., Dragon's Lair 1 e 2, Katakis, Flash Gordon, X-Out, R-Type, Navy Moves, Barbarian 1 e 2, Ghosts'n Goblins, Gouls'n Ghosts, Golden Axe, Mask, Ninja Warrior, Hemmerfist, Rainbow Island, Teenage Mutant, Ninja Turtles, Wonder boy 1 e 2, Shinoby, Platoon, Silent Service, tutti in versione originale. Inviami L. 1.000 e ti spedirò le liste con tutti i games. Marco D'Onofrio - Rione Cicalese, 69 - 84025 Eboli (SA) - Tel. 0828/361591 - 19 anni.

● Vendo giochi doppiati dall'originale a sole L. 1.000 l'uno di cui ne possiedo oltre 500 di cui: Golden Axe (conpleto), Last Ninja I, II e III, Dragon Breed, Hanmmerfist, Lotus e turbo Supercars, Sammer Camp, Lupo Alberto, 500 cc. Moto Yanager, Gemx, World Camp. Squash, Turrican I e II, Swin, Narc, Rastan, Back to future 3, Puzz nic, Skull & Cross bones, Myth, Super Monaco G.P., Creaturer, E-Swat, Strider II. Questi sono in cassetta. Vendo anche utility come: Saracento Paint, Rascal, Allinea testine, archivio giochi, copiatori e molte novità su disco. Telefonare ore pasti. Inoltre soluzione e trucchi di molti giochi. Bigliazzi Leonardo - Via Casello, 198 - 51031 Agliana (PT) - Tel. 0574/719922 - 15 anni.

● Cerco Summer Games II. Fionga Fabrizio - Via Verdefiore, 31 - 62010 Appignano (Macerata) - Tel. 0733/579256 - 14 anni.

● Il Club the games mette a vostra disposizione le ultimissime novità per il vostro C64. Qualche esempio: Golden Axe, Lupo Alberto, Night Shift, Shinobi, Indy, Sim. Bros, Dragon Ninja, Ninja Warrior, Micro prose Soccer, Turtles Turrican e molti altri. Inviate L. 2.500 per spese di segreteria e di spedizione al seguente indirizzo per ricevere il listato completo delle novità. Paolo Salemi - Via Tagliamento, 20 - Palazzolo A. (SR) - Tel. 0931/881361 - 15 anni.

● C.M.C. Sinclair Club il primo Club italiano per utenti Sam Coupè. Novità Hardware e Software per Spectrum 128/48, Sam Coupè, QL e 288. Programmi in esclusiva da tutta Europa! Richiedi il catalogo generale 1991/92 (spedizione gratuita!). Soft disponibile su disco 3,5"; 3" e cassetta. Telefona subito! Non te ne pentirai! C.M.C. Sinclair Club - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817.

● C64, Amiga, IBM vendo centinaia di giochi e pacchetti applicativi molto interessanti! Come Professional Autocar per C64. Telefonare e chiedere di Giovanni (Lun.-Mer.-Ven. dalle 16 alle 18). Giovanni Patanè - 95026 Acitrezza - Tel. 095/276273 - 16 anni.

● Compro cassette per C64 a L. 500 l'una. Inter, Superstar o Wrestling, Tom e Jerry, Batman, Boxe e Ferrari Formula 1. Inoltre compro il duplicatore per cassette C64 a L. 8.000 max. Giglio Francesco - Via Ruggero Settimo, 17 - 90093 Villabate (PA) - Tel. 091/492089 (telefonare ore pranzo).

● Cerco i seguenti giochi per il Commodore 64: Tartarughe Ninja, Batman, Rochy, Messico 86, Indiana Jones, Mario Bross, Famiglia Adams, Robocop, Rambo, Dominator, Castelvania, Wrestling, Link, Super Mario Bross 2, Duck Hunt. Stefano - Via Conte Alainica, 42 - 96016 Lentini - Tel. 942860 - 11 anni.

● Vendo causa passaggio sistema superiore CBM 64: tastiera, copritastiera, alimentatore, tastiera musicale (con programma su cassetta-disco), 2 registratori, duplicatore, 2 portacassette + migliori di giochi: Creatures, Raimbow Island, Ghost'n Ghoblins, R-Type, Microprose Soccer I-II, Silkworm, Forgotten World, Satan, Vigilante, Dragon Ninja, Int. Soccer, Pac-Land, Bolle-bolle, ecc. L. 500.000 (trattabili). Francesco - Via Platea, 15 - 74100 Tastiera - Tel. 099/376403 - 14 anni.

● Cerco programma per CM 64 che lo trasforma in Spectrum 48 K. Telefonare qualsiasi ora, tranne il mattino. Andrea Cavizzi - Via Nestore, 13 - Verona - Tel. 045/952397 - 14 anni.

● Il Club Deca & Deca apre i battenti: C = 64 & Amiga. Arrivi settimanali, richiedete le liste gratuite. Volete un programma che non è in lista? No problem! Ve lo procuriamo noi in tempi brevissimi! Compriamo anche per C = 64 Adventure grafici: Zuali Elvira, Lords of doom, ultima (tutte le versioni, ETC) su disco. Max. serietà. Istruzioni, garanzia sui programmi, etc. etc. Club Deca & Deca - Via Don Morazzone, 203 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 0341/420437 - 20/21 anni.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Tagliando da compilare e spedire in busta di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO TROVO

SPECIAL PR
SCRIVERE IN

NOME_______________ INDIRIZZO_______

CAP_______ CITTA'_______________ TEL.____

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME